



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

# **XIV** JORNADES DE XARXES D'INVESTIGACIÓ EN DOCÈNCIA UNIVERSITÀRIA

Investigació, innovació i ensenyament universitari:  
enfocaments pluridisciplinars



JORNADAS  
DE REDES DE INVESTIGACIÓN  
EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

# **XIV**

Investigación, innovación y enseñanza universitaria:  
enfoques pluridisciplinares

Coordinadores i coordinadors / *Coordinadoras y coordinadores:*

María Teresa Tortosa Ybáñez

Salvador Grau Company

José Daniel Álvarez Teruel

© Del text / *Del texto:*

Les autores i autors / *Las autoras y autores*

© D'aquesta edició / *De esta edición:*

Universitat d'Alacant / *Universidad de Alicante*

Vicerektorat de Qualitat i Innovació Educativa / *Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa*

Institut de Ciències de l'Educació (ICE) / *Instituto de Ciencias de la Educación (ICE)*

ISBN: 978-84-608-7976-3

Revisión y maquetación: Verónica Francés Tortosa

Publicación: Julio 2016

## **¡Aplicate! Nuevas tecnologías y *apps* lingüísticas en la enseñanza de español a través del deporte**

C. Botella Tejera; M.M. Galindo Merino; F. Quintero Álvarez; M. Sánchez Quero; R. Valor Navarro

*Departamento de Traducción e Interpretación;*

*Departamento de Filología Española, Lingüística General y Teoría de la Literatura;*

*CIEE Alicante*

*Universidad de Alicante*

### **RESUMEN (ABSTRACT)**

El nuevo siglo ha traído grandes cambios a la enseñanza de lenguas. Las metodologías tradicionales ya no se ajustan a las necesidades del alumnado actual. En este sentido, y con los estudiantes como elemento central de toda metodología de idiomas, los docentes deben buscar recursos motivadores y novedosos que despierten el interés del alumnado y faciliten el proceso de adquisición lingüística. De hecho, la web 2.0 y las redes sociales se han venido explotando últimamente en la glotodidáctica debido a este nuevo perfil de estudiantes con el que nos encontramos: los nativos digitales. Para ir un paso más allá, este artículo enmarcado dentro de la red “Aplicación de la tecnología a la enseñanza del español a través del deporte”, reunirá dos elementos que resultan especialmente motivadores a los estudiantes. Por un lado, el tema a través del que se estudian los contenidos: el deporte. Por otro, el medio: la tecnología. Así, se presentará una serie de aplicaciones o *apps* lingüísticas, periodísticas, etc. que facilitarán el aprendizaje del español mediante su uso desde teléfonos móviles y dispositivos electrónicos. Se trata, en definitiva, de interesantes aplicaciones para trabajar contenidos lingüísticos a través del deporte que después podrán incorporarse a las clases de enseñanza de idiomas.

**Palabras clave:** Aplicaciones, deporte, ELE, tecnologías, idiomas.

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1 Nuevas tecnologías en la enseñanza de idiomas

La actual enseñanza de idiomas no se concibe sin la tecnología. Así, entre las competencias clave del profesorado de segundas lenguas y lenguas extranjeras se encuentra, indiscutiblemente, la *competencia digital*, tal como estableció en 2012 el Instituto Cervantes, no solo para los docentes de español, sino para todos los profesionales de la glotodidáctica:

Se refiere a la capacidad del profesorado para usar, de forma efectiva y de acuerdo con las líneas estratégicas de la institución, los recursos digitales de su entorno en el desarrollo de su trabajo (p. ej. para promover el aprendizaje del alumno, para su propio desarrollo profesional). Esto implica reflexionar sobre los recursos tecnológicos que tiene a su alcance y cómo sacarles el máximo provecho, y hacer un uso adecuado. Además, los integra en su enseñanza con el fin de promover el uso de la lengua y fomentar el aprendizaje colaborativo y orienta a los alumnos para usarlos de forma autónoma. El profesor se sirve de las TIC para su propio desarrollo profesional y se compromete a desarrollar su competencia digital. (Instituto Cervantes, 2012: 27).

Esta competencia digital se concreta en cuatro ejes (*ibidem*):

- Implicarse en el desarrollo de la propia competencia digital.
- Desenvolverse en entornos digitales y con aplicaciones informáticas disponibles.
- Aprovechar el potencial didáctico de las TIC.
- Promover que el alumno se sirva de las TIC para su aprendizaje.

Estas directrices, sin duda, han estado más vigentes que nunca en la última década. A pesar de que la enseñanza de idiomas ha incorporado la tecnología desde hace más de medio siglo (a través de grabaciones, laboratorios de idiomas, audiciones, etc.), los últimos años han supuesto una auténtica revolución, que se ha traducido en numerosas publicaciones sobre didáctica de lenguas y tecnologías en general (Chun, 2008; González-Lloret y Ortega, 2014; Akbar, 2015; Hampel y Stickler, 2015; Carrió Pastor, 2016; Martín-Monje et al., 2016) y del ámbito del español como lengua extranjera (ELE) en particular (Gargiulo y Fernández, 2015). Mención especial merece la aplicación de las redes sociales a la enseñanza de ELE, en gran auge (Erdocia, 2012; Fernández Ulloa, 2012; Arellano, 2013; Herrera y Castrillejo, 2013; Varo y Cuadros, 2013; Cuadros y Villatoro, 2014; Galindo Merino, 2015).

En este contexto, nuestra investigación, centrada en la enseñanza de español a través del deporte, no puede de ninguna manera ignorar el caudal tecnológico a nuestra disposición hoy en día, y plantea este trabajo como una explotación didáctica de herramientas tecnológicas enfocadas al aprendizaje de ELE a través del deporte.

## 1.2 Nuevas tecnologías en la enseñanza del español a través del deporte: estado de la cuestión

El equipo de trabajo que compone la red de investigación en docencia universitaria “Aplicaciones de la tecnología a la enseñanza del español a través del deporte”, coordinada por la Dra. Carla Botella, es en su mayoría miembro del proyecto de investigación emergente “Lingüística aplicada a la enseñanza del español a través del deporte”, financiado por el Vicerrectorado de Investigación, Desarrollo e Innovación de la Universidad de Alicante y coordinado por la Dra. Mar Galindo. Dicho proyecto se articula en cuatro ejes: español, deporte, igualdad de género y nuevas tecnologías. Esta última dimensión es la que presentamos en este trabajo, centrada fundamentalmente en el uso de aplicaciones (apps) para enseñar español a través del deporte, aprovechando su novedad, disponibilidad con medios técnicos ampliamente asentados en la población (teléfonos móviles y dispositivos como tabletas, Ipads, Apple watches y ordenadores portátiles o de mesa) y potencial didáctico y motivador. Este objetivo concuerda absolutamente con la recomendación del Instituto Cervantes (2012: 27) de “desenvolverse en entornos digitales y con aplicaciones informáticas disponibles”.

En ese sentido, la absoluta novedad que representa la enseñanza de ELE a través del deporte hace que no haya herramientas tecnológicas específicas, pero sí muchas otras perfectamente válidas para la clase de español. En el ámbito del inglés, no obstante, existe la app Cambridge English FC (<http://www.cambridgeenglish.org/learning-english/games-social/cambridge-english-fc/>), destinada a estudiantes de niveles B2 – C1 que deseen aprender inglés a través del fútbol. Por ello, nuestra labor parte de la adaptación de aplicaciones generales de índole lingüística, por un lado, y deportivas, por otro, para la enseñanza de español a través del deporte.



## 2. DESARROLLO DE LA CUESTIÓN PLANTEADA

### 2.1 Objetivos

Este artículo pretende aportar una nueva vía de explotación didáctica en las clases de lenguas extranjeras. En concreto, nos hemos acercado a las clases de ELE y hemos buscado nuevas posibilidades metodológicas para la enseñanza de esta lengua a través del deporte utilizando algunas aplicaciones lingüísticas que nos brindan las nuevas tecnologías.

De esta manera, nuestro estudio tratará de seguir llenado ese vacío con el que nos hemos encontrado al bucear en la bibliografía disponible sobre la enseñanza de idiomas a través del deporte para, al mismo tiempo, poner al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, debido a sus intereses y su perfil.

Así pues, a lo largo de este segundo punto trataremos de mostrar diferentes posibilidades de uso de aplicaciones lingüísticas y deportivas a la enseñanza del español a través del deporte.

### 2.2. Método y proceso de investigación

A fin de analizar las posibilidades tecnológicas planteadas en la red, el equipo de investigación se dividió en dos grupos:

- 1) Profesores del área de deportes de la Universidad de Alicante, concretamente del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.
- 2) Profesores del área de Filología Española, Traducción e Interpretación, Didáctica de la lengua inglesa de la Universidad de Alicante, así como profesionales (profesores, coordinadores, etc.) del campo de la enseñanza del español como lengua extranjera.

Mientras los profesores especializados en deporte trabajaban con las aplicaciones deportivas, los componentes del segundo grupo se centraron en el estudio de aplicaciones de tipo lingüístico para la enseñanza de ELE a través del deporte. En este artículo recogeremos los resultados de la investigación llevada a cabo por el mencionado segundo grupo, que más concretamente se centra en el estudio de las siguientes apps:

- 1) Fundéu BBVA.
- 2) Spanish Challenge.
- 3) Periódicos deportivos: *Diario Marca*.

Estas aplicaciones permiten trabajar el español a través de contenidos deportivos o, de alguna manera, facilitan el aprendizaje de esta lengua haciendo uso de textos o léxico del deporte. Pasemos a observar de cerca cada una de ellas:

### 1) Fundéu BBVA

La relación de la *Fundación del Español Urgente* (Fundéu) con el deporte es innegable. De hecho, las siglas de su patrocinador son las mismas que acompañan al nombre de la primera división de la liga de fútbol española. La web, de sobra conocida por lingüistas y amantes de la lengua, tiene a disposición de los usuarios el libro de la Liga BBVA, que divide sus contenidos en jornadas e incorpora crónicas futbolísticas, píldoras o recomendaciones y pizarras con “jugadas” lingüísticas. El libro pretende, en palabras de sus creadores, “aunar las pasiones que generan el fútbol y el idioma, dos patrimonios culturales de gran proyección internacional”. Por su formato, es posible descargarlo en dispositivos móviles.

Imagen 1. El libro de la Liga BBVA del Español Urgente

#### El libro de la Liga BBVA del Español Urgente

La Liga BBVA del Español Urgente comenzó su andadura en marzo del 2013 con la idea de aunar las pasiones que generan el fútbol y el idioma, dos patrimonios culturales de gran proyección internacional.



Han pasado dos años y medio desde entonces, durante los cuales hemos seguido muy de cerca la actualidad futbolística y hemos reunido más de doscientas cincuenta publicaciones, que hemos dado a conocer en la página web de la Fundación, en la de la Liga BBVA, en las redes sociales y a través de las líneas de la Agencia EFE.

Desde el principio, y también en esta obra que recoge una selección de esos contenidos, nuestros consejos y curiosidades sobre el lenguaje futbolístico han adoptado tres formatos diferentes, y a menudo complementarios, a los que hemos llamado *crónicas*, *píldoras* y *jugadas lingüísticas*.

##### Crónicas

Las *crónicas futbolísticas* han abordado cada semana curiosidades del lenguaje del fútbol con un estilo libre y desenfadado, ya sea para señalar la evolución en el uso del sustantivo *tiroteo*, ya para constatar la creación y fulgurante elevación a los cielos atléticos del término *chotismo* o para subrayar las sorprendentes conexiones entre las palabras del fútbol y las del teatro.

##### Píldoras

En un formato más similar a las tradicionales recomendaciones lingüísticas de la Fundéu BBVA, las *píldoras* han servido para lanzar consejos concretos, como los que advierten, por ejemplo, de que *córneres* es el plural adecuado de *córner*, de que *favoritismo* no es la condición de favorito o de que solo se puede ser culpable de algo negativo, como de una derrota, y no de un éxito.

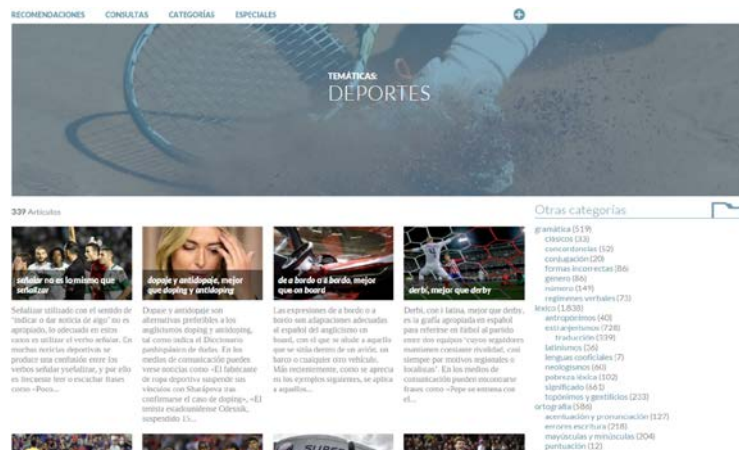
##### Pizarras

Por último, las *jugadas lingüísticas* —o *pizarras*, como habitualmente las llamamos— sintetizan la esencia de nuestras recomendaciones en diseños esquemáticos que simulan la pizarra de un entrenador y resultan visualmente atractivas para favorecer su difusión por las redes sociales.

Descárgate gratuitamente el libro electrónico pulsando en la imagen de arriba.

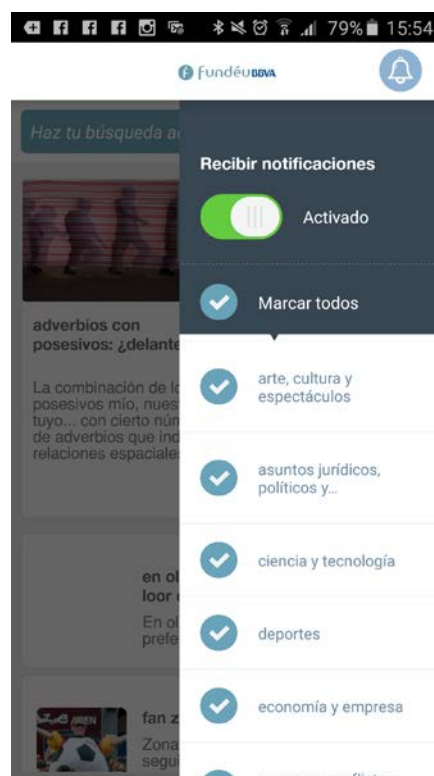
Además, podemos elegir la categoría de deportes dentro de glosarios temáticos y, una vez en ella, podemos consultar los artículos con recomendaciones sobre términos deportivos.

Imagen 2. Temáticas: Deporte



La página también dispone de un buscador y los usuarios pueden seguir las cuentas de Twitter y Facebook e incluso hacer consultas utilizando estos cauces. Sin embargo, no hay tanta gente que haga uso de su aplicación gratuita para dispositivos móviles que nos permite, además de consultar los mismos artículos temáticos, suscribirnos a una serie de alertas que nos mantengan al día de cuestiones de interés. En el caso concreto del deporte, podemos recibir notificaciones deportivas en general, sobre la Liga BBVA o, como en el caso de la página web, acceder a píldoras de la misma liga de fútbol.

Imagen 3. Notificaciones deportivas





Todo esto, sumado al hecho de la actividad constante de su cuenta de Twitter, que suele ser consultada en dispositivos móviles, facilita el acceso de profesores y estudiantes de español como lengua extranjera. De esta manera, la aplicación de la Fundéu y su presencia activa en redes sociales la convierte en una herramienta muy útil de consulta y de trabajo en las clases de este tipo.

Las actividades que pueden realizarse desde el aula o de manera autónoma son muy variadas. Desde la lectura de artículos temáticos, especialmente en fechas señaladas de celebración de un acontecimiento deportivo, hasta consultas lingüísticas individuales a través de los formularios o las cuentas de Twitter, las posibilidades de explotación en el aprendizaje de la lengua española son infinitas.

## 2) Spanish Challenge

Quizá bastante más desconocida que la anterior, *Spanish Challenge* es una aplicación gratuita para móviles y tabletas con sistemas operativos iOS y Android, creada por la empresa Big Bang Box S.L. para la Editorial Edinumen, la cual se dedica en exclusiva a la creación de materiales de español como lengua extranjera. Está basada en la gamificación de contenidos específicamente creados para el aprendizaje y práctica del español como lengua extranjera. Su diseño y la adaptación de los contenidos para su uso en dispositivos móviles hacen de *Spanish Challenge* una forma dinámica y divertida de practicar el español.

Imagen 4. Pantalla de acceso a *Spanish Challenge*



Una vez descargada la aplicación, el registro de usuario puede hacerse a través de una cuenta de Facebook o bien por medio de una dirección de correo electrónico. Algo que resulta muy útil es la forma en la que están divididos los distintos niveles del juego, ya que estos se clasifican en relación a los cuatro niveles de idiomas establecidos en el *Marco Europeo Común de Referencia* (MCER). Estos niveles tienen su correspondencia con distintas “ligas”:

Liga iniciación: Nivel A1.

Liga principiante: Nivel A2/B1.

Liga intermedia: Nivel B1/B2.

Liga avanzada: Nivel C1/C2.

En un ámbito más estético, pero que puede incentivar el interés y la motivación del usuario, y por tanto aprendiz de español, cada jugador tiene la posibilidad de personalizar el diseño del personaje que lo representará durante cada fase del juego. Además, a través de la aplicación, el usuario puede practicar diferentes destrezas:

- Comprensión lectora, a partir de preguntas compuestas por enunciados que van acompañados, en ocasiones, de imágenes de contextualización.
- Comprensión auditiva, mediante diversos audios presentes en las actividades.
- Expresión escrita, a través de juegos de vocabulario que ayudan a reforzar áreas como la ortografía.

Además de estas destrezas, los usuarios de Spanish Challenge pueden adquirir con el juego otras estrategias de aprendizaje como la memoria visual, la sinonimia, la selección léxica, la definición, etc.

Imagen 5. Retos de Spanish Challenge



La aplicación *Spanish Challenge* se basa en la gamificación<sup>i</sup>, por tanto, se trata básicamente de un juego para aprender mientras el usuario pasa un rato divertido. La mecánica del juego consiste en una serie de retos con otros jugadores a los que se puede encontrar a través de una lista de amigos, de contactos de Facebook o de forma aleatoria entre toda la comunidad de jugadores de *Spanish Challenge*. Los retos se componen de cinco preguntas sobre un tema concreto y una destreza que se selecciona previamente. Cada jugador tiene que contestar las cinco preguntas que se le plantean y en función de sus aciertos y del tiempo empleado para responder, recibirá más o menos puntos.

Al final, cuando los dos jugadores hayan contestado a las preguntas, se les mostrará un resumen de resultados donde aparece el feedback completo de cada pregunta y se determina quién es el ganador de ese reto. A continuación, el ganador podrá lanzar otro desafío al mismo oponente del reto que acaba de jugar.

Algunos de los elementos de gamificación que podemos encontrar en *Spanish Challenge* son:

- 1) Retos: son la base del juego. Los jugadores se enfrentan entre sí con el objetivo de superar diferentes retos.
- 2) Puntos: con cada reto se van obteniendo puntos que determinan el ganador.
- 3) Monedas (bienes virtuales): el ganador de cada reto obtiene como recompensa bienes virtuales en forma de monedas con lo que puede comprar comodines que le darán ventaja en los retos siguientes al poder usarlos para disponer de más tiempo para responder o eliminar respuestas posibles incorrectas.
- 4) Clasificaciones: los puntos obtenidos de los diferentes retos jugados se van acumulando para posicionar a cada jugador dentro de diferentes clasificaciones.
- 5) Logros: además de las clasificaciones, en función del número de retos ganados por cada jugador, se le van entregando logros que puede ir consultando, con el objetivo de que trate de obtener todos estos logros disponibles.

Imagen 6. Clasificaciones y logros de Spanish Challenge



Algo interesante relacionado con esta aplicación es la versión para escuelas en la que se ofrece a los centros el acceso a una plataforma en línea de gestión de estudiantes y contenidos. Esta plataforma distingue dos roles diferentes: responsable del centro y profesor. El responsable del centro tiene la capacidad de cargar a todos los jugadores, estudiantes y profesores, mediante un sencillo sistema con el que crea diferentes grupos según las necesidades de su centro.

El profesor es el encargado de crear los retos para el grupo que el responsable le ha asignado y también puede acceder a los datos de sus estudiantes, estadísticas calculadas a partir de todos los retos creados por él, informes instantáneos de los resultados de cada reto enviado a sus estudiantes, una vez que este ha finalizado. Y un amplio archivo con todos los datos de los retos jugados y los resultados obtenidos por cada estudiante. Al crear los diferentes grupos, automáticamente los estudiantes tendrán una clasificación personalizada de su clase y podrán buscar a sus compañeros de clase para hacer retos de forma individual sin necesidad de que el profesor tenga que enviarles esos retos.

### 3) Periódicos deportivos: *Diario Marca*

Cierto es que son muchos los periódicos deportivos con aplicaciones móviles, pero el *Diario Marca* es sin duda uno de los más leídos dentro y fuera de nuestras fronteras. De hecho, la nueva aplicación de MARCA constituye una versión perfecta para estar al día de la mejor información deportiva. Sus creadores la promocionan como una versión muy atractiva y fácil de usar, con la que disfrutar de toda la emoción del mejor deporte en directo, la información más completa y toda la actualidad en vídeo.

Imagen 7. MARCA



Esta *app* ofrece las siguientes posibilidades:

- 1) Acceso a las noticias de todas las secciones de MARCA.com de una forma rápida y directa mediante la navegación horizontal.

Imagen 8. Navegación horizontal



- 2) Consultar la portada con las noticias más importantes.

Imagen 9. Noticias



- 3) Retransmisiones en directo muy completas con comentarios de un redactor de MARCA y estadísticas en línea. El usuario puede participar en la retransmisión con sus propios comentarios.

Imagen 10. Retransmisiones en directo





- 4) Visionado de los vídeos más vistos de MARCA TV desde la portada de la app.

Imagen 11. Vídeos más vistos



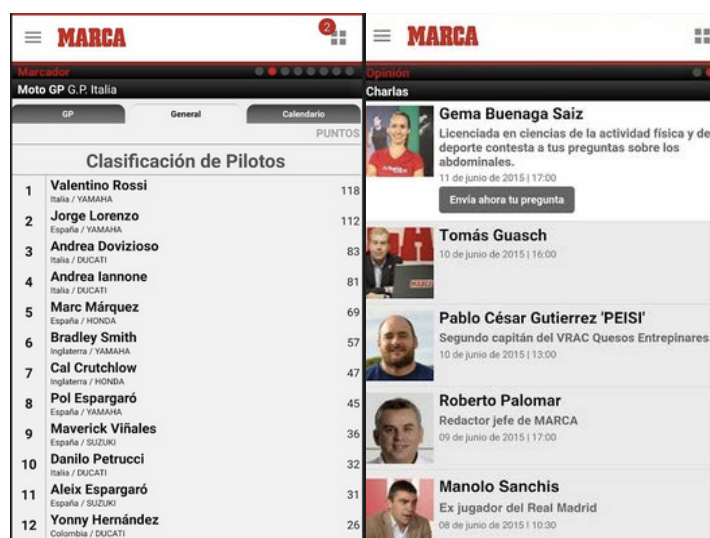
- 5) Personalización con los colores de tu equipo favorito de la Liga BBVA o la Liga Adelante. Además, recibirás todas las noticias de tu equipo, la información más atractiva a través de vídeos y el calendario con los últimos y próximos partidos.

Imagen 12. Personalización



- 6) Posibilidad de configurar el calendario del teléfono con el horario de los próximos encuentros de tu equipo.
- 7) Configuración de la aplicación en función de gustos y preferencias.
- 8) La información más completa de resultados y clasificaciones de multitud de competiciones tanto nacionales como internacionales.
- 9) Se permite al usuario leer todos los blogs de MARCA y preguntar y consultar en los encuentros digitales a los principales deportistas y periodistas del deporte.
- 10) Envío por SMS de la información al instante de tu equipo favorito, todos los deportes, crónica de los partidos, resultados, goles...

Imagen 13. Clasificaciones y blogs



Otras aplicaciones de periódicos deportivos estudiadas han sido la de *El Mundo Deportivo* y *Ole*.

Obviamente, las posibilidades de explotación lingüística que nos permiten los periódicos deportivos son muy diversas, y no solo se limitan a la parte de comprensión escrita o expresión escrita de la lengua. La cantidad de vídeos y recursos multimedia a nuestro alcance permiten trabajar otras destrezas y, obviamente, la posibilidad de tenerlo todo en un dispositivo móvil facilita en gran medida esta opción.

### 3. CONCLUSIONES

Este trabajo ha presentado brevemente tres aplicaciones que podemos emplear en nuestras clases de ELE a través del deporte. Las limitaciones espaciales hacen que no podamos incluir muchas más que son absolutamente apropiadas para este campo: aplicaciones relativas a competiciones, recursos lingüísticos como los de la Real Academia Española, etc. No obstante, consideramos que esta presentación pone de relieve el potencial didáctico de esta tecnología en la actual enseñanza de idiomas. Su capacidad para adaptarse a los intereses del usuario, de trabajar en línea con otros compañeros, de interactuar y de presentar los contenidos de manera atractiva, son una herramienta perfecta para trabajar, a la vez, las estructuras lingüísticas y el componente comunicativo de nuestra lengua.

### 4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Akbar, F. (2015). Examining the Intersection between Task-Based Learning and Technology. *Teachers College, Columbia University Working Papers in TESOL & Applied Linguistics*, Vol. 15, No. 2, pp. 60 – 62.
- Arellano Arellano, F. (2013). [El uso de Twitter en la enseñanza de español como lengua extranjera: una propuesta práctica](#). Memoria de máster.
- Chun, D.M. (2008). Computer-mediated discourse in instructed environments. En S.S. Magnan (ed.), *Mediating discourse online* (pp. 15 – 45). Amsterdam: John Benjamins.
- Carrió Pastor, M.L. (2016). *Technology implementation in second language teaching and translation studies*. Singapore: Springer.
- Cuadros R. & J. Villatoro (eds.) (2014). [Twitter en la enseñanza y aprendizaje del español](#). Málaga: Digitalingua, Editorial Ediele.
- Erdocia Íñiguez, I. (2012). El aprendizaje autónomo a través de las redes sociales, *RedELE*, Biblioteca Virtual 2012.
- Fernández Ulloa, T. (2012). [Facebook y Twitter en la enseñanza del español como lengua extranjera](#). *XVII Congreso Internacional de Tecnologías para la Educación y el Conocimiento*, Dpto de didáctica, UNED, Madrid, 3 – 5 julio, 2012.
- Galindo Merino, M.M. (2014): Twitter y la Lingüística: apuntes para una comunicación 2.0, en R. Cuadros & J. Villatoro (eds.), pp. 24 – 46.
- Galindo Merino, M.M. (2015). [Redes sociales en la enseñanza de ELE](#), mesa redonda coordinada por J.C. Díaz Pérez. En Y. Morimoto, Mª V. Pavón Lucero & R.

- Santamaría Martínez (eds.). *La enseñanza de ELE centrada en el alumno* (pp. 42 – 48). Actas del XXV Congreso Internacional de ASELE.
- Gargiulo, H.; Gargiulo, E. & C. Fernández (coord). (2015). *Tecnología y metodología en la clase de ELE*. Buenos Aires: Tinta Fresca.
- González-Lloret, M. & L. Ortega (2014). *Technology-mediated TBLT. Researching Technology and Tasks*. Amsterdam: John Benjamins.
- Hampel, R. & Stickler, U. (eds.) (2015). *Developing Online Language Teaching Research-Based Pedagogies and Reflective Practices*. Palgrave Macmillan.
- Herrera Jiménez, F. & V. Castrillejo (2013). [Twitter en el aula de español](#), *L de Lengua* 67.
- Instituto Cervantes (dirección académica) (2012). [Las competencias clave del profesorado de lenguas segundas y extranjeras](#). Madrid: Instituto Cervantes.
- Martín-Monje, E.; Elorza, I. & B. García Riaza (eds.) (2016). *Technology-Enhanced Language Learning for Specialized Domains. Practical applications and mobility*. Routledge.
- Sánchez Quero, M. & C. Botella Tejera (2010). Las bibliotecas digitales y su aplicación en el aula de ELE. *Mi Biblioteca*. 1699-3411, 2010.
- Sánchez Quero, M. et al. (2012). Nuevas tecnologías en la didáctica de la lengua inglesa: el aula con nativos digitales. *X Jornadas de Redes de investigación y docencia universitaria: la participación y el compromiso de la comunidad universitaria*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Varo Domínguez, D. & R. Cuadros Muñoz (2013). [Twitter y la enseñanza del español como segunda lengua](#), *RedELE* 25.

---

<sup>i</sup> La gamificación es la integración de mecánicas de juego con el objetivo de favorecer la motivación, el esfuerzo y otros valores positivos que nos transmiten los juegos. Y con el desarrollo de las nuevas tecnologías, la introducción de estos elementos en el proceso de enseñanza/aprendizaje hace que los estudiantes puedan acceder a los contenidos de una forma mucho más atractiva y dinámica.